

doi: 10.15936/j.cnki.1008-3758.2017.06.003

虚拟现实技术对受众认知影响的哲学思考

高慧琳, 郑保章

(大连理工大学 人文与社会科学学部, 辽宁 大连 116024)

摘 要: 虚拟现实技术通过沉浸性、交互性和构想性等手段创造出的近乎真实的虚幻世界, 在给受众带来充满幻觉的视觉冲击、感官享受和网络环境下沉浸式交互便利的同时, 也会导致受众对客观世界认知的混淆, 颠覆其固有的生活方式和长期积累的生活经验, 甚至导致行为的异常或偏激。从哲学的角度对虚拟现实技术的沉浸性、交互性、构想性三个特点进行了剖析, 探讨了虚拟现实技术对受众认知的辩证影响, 以及由此给受众心理和行为可能带来的负面作用。

关 键 词: 虚拟现实; 网络世界; 受众认知

中图分类号: N 031; B 017 **文献标志码:** A **文章编号:** 1008-3758(2017)06-0564-07

Philosophical Thinking of the Effect of Virtual Reality Technology on Audience Cognition

GAO Hui-lin, ZHENG Bao-zhang

(Faculty of Humanities and Social Sciences, Dalian University of Technology, Dalian 116024, China)

Abstract: A believable virtual world created by immersion, interaction and imagination techniques in virtual reality technology can bring about not only a visual impact and full of illusion of sensual pleasure for the audience, but also lead to a cognitive confusion of the objective world, subvert all the natural ways of human life and long-term accumulated life experiences, and even cause abnormal or extreme behaviors. The three characteristics of immersion, interaction and imagination in virtual reality technology are respectively analyzed from the philosophical perspective. The dialectical effect of virtual reality technology on audience cognition is explored and the negative effect on the psychology and behavior of the audience is also expounded upon.

Key words: virtual reality; internet; audience cognition

虚拟现实(virtual reality),简称 VR 技术,也称灵境技术,是由美国思想家杰伦·拉尼尔(Jaron Lanier)在 20 世纪 80 年代提出来的。从技术角度而言,这是一项集成技术,综合运用了计算机图形技术、计算机仿真技术、人工智能、显示技术、传感技术及各种控制和接口设备等,在可交互的三维环境中为受众提供沉浸式感受。它通过

计算机模拟生成一个三维虚拟世界,对听觉、视觉、触觉、嗅觉等各种感官进行模拟,受众通过特殊装置,可以没有限制地、实时地观察空间内的事物,在虚拟现实世界中进行体验和交互,仿如身临其境一般,并给人以极大的视觉冲击和心灵感受。2017 年在“虚拟现实技术”的基础上发展的“增强现实技术”更是将人们带入到一个虚拟与现实混

合、交融的境地。

虚拟现实中的“虚拟”是指用计算机技术模拟生成的意思,而“现实”则是泛指通过计算机模拟产生的三维空间虚拟世界,它既可以是物理意义上存在于世的任何事物或环境,也可以是现实生活中几乎无法实现或存在的事物。在虚拟现实环境中,人是该环境的主宰者,即人可以通过软件的设计和计算机通信将自身“投射”到这个环境中,实现对虚拟环境的操控。

虚拟技术伴随着现代计算机技术、网络技术、移动通讯技术、电子商务技术的不断深入发展,已经从过去影视作品的虚幻世界描述,发展到诸如心理疾病的治疗、网络环境下的情景式电商购物、虚拟混合的网络社交等与人类息息相关的日常生活中^[1]。人类已经开始进入到了一个可以足不出户知晓天下事、无需进入商场就可以随心所欲购物和消费的境地,由此将彻底改变人类对事物的认知和行为。

技术具有两重性,技术产生的后果有积极的一面,也存在消极的与技术要实现的目的相背离或不一致的一面,西方一些学者称之为“技术悖论”^[2]。从哲学角度来看,虚拟现实所展现的世界不仅具有虚拟性,也具有物质性和时代超越性^[3]。通过虚拟现实技术所展现出来的近乎与现实世界逼真的虚拟世界,不仅能够拓展实践客体的范畴,揭示实践的本质,更能够辅助人类发掘更深层次的存于意识和幻觉中的新境界。美国哲学家希拉里·普特南(Hilary Putnam)提出了“钵中之脑”^①的假想,并提出“你怎么知道你现在不处在这种困境之中”的问题,这与柏拉图的“洞穴寓言”^②及庄子的“庄周梦蝶”^③故事类似。

梦境与真实,虚拟与现实,究竟何为真,何为假?当人们在网络电商平台上看到一件心仪服装或一份诱人美食的时候,它究竟是真实存在的物品还是电脑合成的虚幻产品?当计算机制造的虚拟现实可以操控人的认知与行为的时候,人的大脑能否自行意识到自己存在于虚拟现实之中?这种通过技术手段恣意产生出来的“现实”,必然会

引起人类对于现实和虚拟世界认知的混淆和变化,对人类思维的认知方式和行为产生反作用。虚拟现实技术对受众认知的影响主要通过其沉浸性(immersion)、交互性(interaction)和构想性(imagination)这三个特性来体现。

一、沉浸性体验对受众感官的冲击

现代认知心理学认为,人类对事物的认知是通过声、形、意三种不同的途径获得的,人类大脑按照事物的不同性状将其分成声码、形码和意码三种编码,分别存储在大脑中不同的部位。人的认知过程就是对外界感知的信息进行不断地编码、存储、检索、分析和决断的过程,人对世界的认识来源于感觉经验,是大脑对于实在的感觉活动。当一个人用头盔显示器和数据手套等工具将自己完全沉浸在一个用VR技术构建的体验式电商购物平台等虚幻世界里时,由于其听觉、视觉及手感通道被工具所封闭,由此产生虚拟视觉和虚拟触动感,并通过声、形、意对大脑的刺激,给人以一种真实的“错觉”,形成沉浸式的感受和虚幻体验,这种对受众感官的刺激和冲击包括直接刺激和间接刺激。

1. 沉浸式的直接性刺激

心理学研究结果表明,受众的心理感受是通过感官的刺激带来的。人类的生存源于现实世界,并由“可能”发展而来,由此形成了可能与不可能、现实与虚拟的二元对立关系。虚拟现实使人类进入到另一个可能世界,里面既有对可能性的虚拟,也有对不可能性的虚拟。这种不可能性的虚拟,一旦超越现实并形成巨大的反差,必将给受众带来直接的刺激性体验。在诸如虚拟现实影院那种完全沉浸式系统中,使用者可以通过视觉、听觉、触觉等各种感官感受完全浸入到与现实相差无几的虚拟环境中,进而在心理上产生紧张和恐惧感、快乐与轻松感、苦闷和忧郁感等。从受众认

① 美国哲学家希拉里·普特南在《理性,真理与历史》(Reason, Truth, and History)一书中提出“钵中之脑”的思想实验,将法国哲学家笛卡儿的怀疑论模拟了出来。

② 柏拉图在《理想国》第七卷中设计了一个洞穴寓言,以洞穴的比喻来直观地诠释人们天性开悟的状况。

③ 《庄子·齐物论》记载:“昔者庄周梦为胡蝶,栩栩然胡蝶也。自喻适志与!不知周也。俄然觉,则蓬蓬然周也。不知周之梦为胡蝶与?胡蝶之梦为周与?周与胡蝶则必有分矣。此之谓物化。”

知中的注意和记忆角度考虑,这种沉浸式的直接性刺激既可能促进认知的发展,也可能导致对现实世界认识的混淆。

丹尼斯·麦奎尔等认为,受众认知的主动性(即自主性)是指“接受者通常是有选择地理解、解释和记忆讯息”^[4]。这一结论对虚拟现实技术依然成立。在虚拟现实的世界中,“什么是真实”来源于人对世界的哲学反思。主观唯心主义代表人物贝克莱曾提出“存在即被感知”的命题,那么存在的就是被感知的吗?还是感知了的就是存在呢?是存在决定着意识,还是意识决定着存在?笛卡儿认为“我思故我在”,这种思想是指我们对外界事物的反思,假如人完全丧失了视、听、嗅、触、味五感的时候,人们所感受到的将都是大脑诠释的虚假或真实的电子信号。

关于存在与虚无、真实与虚幻,按照马克思的辩证唯物理论的观点,二者既是对立的,又是互相辩证统一的。虚幻来自于真实,虚无来自于存在。虚拟的东西在人类精神思想领域会创造出一个虚幻的“真实世界”,让人们以此寻找一个精神上的寄托,得到心灵上的慰藉。

2. 开放式的间接性刺激

间接经验在人类关于世界与事物的认知过程中占有相当关键的分量。卡西尔认为,人的生活世界之根本特征就在于,人总是生活在“理想”的世界,总是向着“可能性”行进,并通过技术化的人工制品来获取丰富的间接经验^[5]。

作为虚拟现实技术应用最为成熟和广泛的科幻电影,从剧情设计到后期特效,影视创作者利用电脑合成技术,已经成功地将虚拟现实以科幻的形式注入到电影中。从《黑客帝国》到《阿凡达》,非现实空间创作成为科幻电影的主流;《星际迷航》是全息甲板技术运用的代表;《盗梦空间》使观众进入到亦真亦幻的梦境世界;游戏改编的电视剧《古剑奇谭》中也出现了类似虚拟现实的概念,剧情中提到的“梦魂枝”可以使服用之人陷入长期沉睡,永远活在自己构建的美好梦境里,这与未来人们沉浸在利用计算机虚拟出来的完美的难以辨

别真假的世界里的构想大同小异。科幻电影中的种种探索反映了人们对于外延空间的憧憬。

受众认知不仅具有主动性,还有被动性,二者是对立的统一,在一定条件相互转化。无论是主动认知还是被动认知,都是个体在长期的认知活动中形成的心理倾向,这种心理倾向个体并不能完全意识到。研究表明,人本质上是被动物,人更多的是进行被动认知,在被动认知中争取主动。通过虚拟现实设备,间接地在虚拟现实空间中得到感官上的刺激,其本质也是一种被动的认知过程。虚拟现实技术所营造出的虚拟空间没有界限、没有限制、没有规则,受众可以根据自己的想象在这个空间中随心所欲地进行创造。当受众体验到其中的自由之感和所谓的幸福感时,大脑便会通过六感而受到刺激进而选择沉浸其中。

3. 沉浸性体验对受众感官冲击的哲学思考

目前高速发展的虚拟现实技术作为一种全新的媒介方式,已经能够直接完成对物理空间的二次“真实”建构。这种由虚拟现实技术创造出来的“真实”,模糊了真假、虚实的界限。麦克卢汉主义者隐喻性“本体论”哲学中的“虚拟互动延伸”观点认为:若现实中的人类社会仅仅通过抽象的媒介技术去认识世界,并通过虚拟的“真实”去推理,则最终将导致受众与社会之间的相互冲突,并造成人类认知的曲折发展^[6]。游戏或影片中的虚拟场景和情节如同现实中发生,最新发展的电商购物平台中用电脑合成的精美产品展示,在极大地提升受众感官刺激的同时,会使受众沉迷于虚拟空间,分不清虚拟与现实,根据虚拟环境中眼见的“真实”和心灵感受,容易出现错误的判断进而误导受众的行为。

虚拟世界是无中心、无限制的,其开放、平等的特点适合于主体自在交流和平等对话。恩格斯说:“随着自然科学领域中每一划时代的发现,唯物主义必然要改变自己的形式。”^①歌德说:“生活在理想世界,也就是要把不可能的东西当作仿佛是可能的东西来对待。”^②格雷厄姆指出:“一个虚拟社会组织不是一个现实社会组织毫无区别的复

① 弗里德里希·恩格斯的《路德维希·费尔巴哈和德国古典哲学的终结》写于1886年,同年发表在德国社会民主党理论杂志《新时代》的第4~5期上,1888年出版单行本。1963年中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局根据德文重新译校出版,并收入人民出版社1965年出版的《马克思恩格斯全集》第21卷。

② 恩斯特·卡西尔在《人论》一书中引用歌德的这句话。

制品,而是一个具有特殊性质的新类型的社会组织。”^[7]思想和意识具有同一性,虚拟主体是在生物主体之上的创造,除了外在特征的塑造,还有思维、认知等方面的重塑,这必然引起人作为主体在现实世界中的认识和思维发生本质上的转变。虚拟现实环境为主体营造出的完全封闭的沉浸式状态,容易引起主体在现实与虚拟的角色转换中失调。

二、交互性感知对受众心理的影响

交互性是指受众对虚拟环境中物体的可操作程度和从环境获得实时反馈的自然程度,在虚拟环境中,人们可以通过自己的动作主动地改变感受的内容。当人们处于虚拟环境中,视野中的物体可以随着眼睛和手的移动而移动,并可以直接用手去触摸甚至握住环境中的虚拟物体,握住东西的感觉和物体重量会通过特定的设备和传感系统实时反馈给用户;在网购交互式虚拟环境中,人们可以根据自身的喜好进行随心所欲地试衣、试鞋等生活体验。交互性感知对受众心理的影响主要通过心理能动性来引导受众行为和通过行为抉择来改变心理认知。

1. 心理能动性引导受众行为

心理能动性是人心理固有的一种特性,是通过实践产生的一种能动反映。心理的能动性并不是随心所欲的“自由意志”,而是基于社会实践经验的积累并通过思维的抽象与概括,使人的行动成为自觉行动,进而产生巨大的能动作用。

一位志愿者曾描述了他 在斯坦福大学虚拟人机交互实验室(VHIL)进行的一次体验感受。志愿者戴上一个装有两块显示屏的头盔套,站在一个空无一人、地面平坦的空旷房间内,其一举一动通过身上携带的数码设备进行精确追踪。志愿者开始四处张望,周围的景象似曾相识,他想要离开这个房间,但是离开的唯一方式就是走过面前的独木桥,他必须小心翼翼,因为稍有不慎就会坠入桥下黑暗的深渊。他在内心时刻提醒自己这一切都是假的,但却不敢踏出一步。当他终于勇敢尝试用脚触碰桥旁边的黑暗区域,才确认眼前只是一块平实的地面,冲破了虚拟与现实的空

间错觉。

人的行为是人与环境相互作用的结果,完整的虚拟现实系统是指由计算机创造的三维虚拟环境中的一切看起来、听起来、摸起来都是真的,与现实世界中的各种感觉相差无几,使人难辨真假。尽管部分体验者会一再给自己心理暗示,告诉自己仍然保持原地不动,但视觉、听觉及触觉等感官上的冲击会给人的心理带来很大的压力。美国著名心理学家班杜拉、沃尔特斯等人在 20 世纪 60 年代提出了社会学习理论,该理论从人与环境的交互作用和认知因素这一视角全面分析人的行为模式的获得,强调人的行为与环境是相互作用的,认知在行为产生和改变的过程中具有重要的影响^[8]。

电影《盗梦空间》利用虚拟现实的概念以超现实的方式呈现出一个造梦、盗梦、改梦的科幻故事,影片弥漫着对社会各生活阶层的隐喻性反思。随着虚拟现实技术的日益发展,电影中的“造梦”等科幻场景已经能够通过虚拟现实技术得到“真实”再现,沉浸在虚拟现实环境中的人们逐渐混淆真实与梦境,心理随之异化进而导致人的意识与身体皆沉迷于虚拟的真实之中。

2. 行为抉择改变心理认知

当前不断发展的虚拟现实技术已经能够模拟甚至操控包括思想、意识和价值观等在内的人的内心世界,因而极易引发个体身份认知方面的危机。人的精神活动由意识、前意识、潜意识三部分组成,潜意识是人们经验的贮存库,它由许多被遗忘的欲望、知识、经验组成^[9]。在虚拟世界中,受众的潜意识通常将虚拟现实假想为现实的对象,认为虚拟客体是真实的,自主沉浸在虚拟世界而丧失现实中的自我,导致个体身份认知危机。《盗梦空间》中梅尔在她与丈夫科布共同创造出来的梦境中体验到了“执子之手、地老天荒”的完美人生而失去了回到现实的兴趣。玄幻电视剧《古剑奇谭》中欧阳少恭的梦魂枝可以为食用者构建出他们所梦想的生活,所以人鱼自愿选择活在虚拟出来的梦境世界中而在现实世界中永远陷入沉睡。网络电商平台上逼真的三维精美产品展示和沉浸式虚拟互动体验,极易激发原本没有多大购买兴趣的受众内心的购买欲望,进而促成购买行为的实现。在《黑客帝国》中,拥有完美乌托邦的

虚拟世界由于人类的复杂情感和无尽的欲望,导致人类快速死亡,而按照人类现实世界创造的虚拟世界,尽管会有竞争和各种争端,但最终却得以运行。影片中的背叛者赛佛,由于无法忍受现实世界的残酷与恶劣的环境,为了让自己的意识可以永远留在虚拟世界而选择背叛人类。他的心理代表着一部分人的想法,与其在现实中过得悲惨,不如在梦中快乐享受。

美国早期的心理学家华生认为:人类的行为无论是正常的还是病态的,都是经过后天学习而获得、更改、增加或消除,环境决定了人的行为模式。1930年,新行为主义的代表托尔曼对华生的上述极端观点进行了修正,他认为:个体所受刺激与行为反应受个体当时的生理和心理状态这一中间变量的影响,这个中间变量包括需求变量和认知变量。虚拟世界的建立是以现实世界为模板而进行的一系列幻想,是人们美好的向往。现实世界是残酷的、无情的,有许多法律的限制和道德的约束,而虚拟世界是自由的,“我”在其中可以是任何“我”希望的样子。

在一个完整的虚拟现实系统中,参与者可以根据自己的梦想或者向往的生活方式来设计虚拟世界,进而完全沉浸其中无法自拔。想象你正在聚精会神地观看一部沉浸式电影中的某个精彩情节片段,突然一个可怕的景象出现在眼前并伴随着令人恐惧和刺耳的尖叫声。对于在传统电影院或者电脑、电视机前的受众来说,当突然听到这种尖叫声时,受众可以选择转开头不看,捂住耳朵,或暂时离开,但是对于沉浸式体验的受众来说,他们会因身临其境而感到恐惧,除非取下头盔否则无法逃离。这种刺激所带来的恐惧和焦虑会对使用者造成心理上的伤害,尤其是未成年受众群体,因混淆现实与虚拟现实的关系而酿成的悲剧时有发生。

3. 交互性感知对受众心理影响的哲学思考

在现实生活中,人的认识首先通过对现实的直接感受,即“实践”而获得,所谓“眼见为实”,然后依据抽象思维对感性认识加以归纳,最终形成对事物的理性认识。马克思认为实践是人类直接经验的来源,是人类感性认识的前提与基础。基于虚拟现实技术给受众带来的“实践”和亲身感受,往往是一种伪实践,是借助于沉浸式虚拟现实

环境对受众感官的持续性刺激,进而可能引起心理变化和对认知的扭曲。

英国诺丁汉特伦特大学心理学家高泰(Angelica Ortiz de Gortai)教授通过研究发现,长时间穿戴虚拟现实设备会提高游戏迁移症的患病几率。当一个人完全沉浸于虚拟现实的世界中,他将完全脱离现实生活。德国汉堡大学施泰尼克(Frank Steinicke)教授和布鲁德(Gerd Bruder)教授曾做过一项试验,研究报告显示,将一位试验者置身在虚拟现实环境中24小时,尽管让试验者每两小时休息一次,但是经过一段时间之后,试验者开始迷惘,逐渐混淆虚拟世界与现实世界,无法分清自己何时处于现实世界,何时处于虚拟世界。在虚拟现实环境中,参与者的心理和行为方式发生了很大改变,他们在虚拟现实世界中投入真实的情感之后,将会彻底混淆虚拟与现实的界限,甚至渴望永远生活在虚拟世界中,而逃避现实世界所带来的困苦。沉迷于虚拟现实环境中的人一旦回归现实世界,就会出现迷失感,他们会对自己的现实身份产生迷惑、矛盾,对自身定位和价值感到失意、绝望,对自己所面对的现实世界产生反感、抵抗,相反,他们更加认可虚拟现实中的“我”。

虚拟现实技术在游戏领域的发展逐步成熟,一些大型游戏中的人物设置、场景设置、故事情节设置都与真实世界相差无几,许多游戏玩家特别是未成年受众,当极度沉浸在游戏世界中时,将逐渐远离现实生活并减少与他人之间面对面的交流,完全生活在自己的幻想世界中。由于未成年受众的世界观尚处在形成过程中,对外部世界的认识不全面,长期沉浸在虚拟世界里,必将导致其逐渐逃离现实、丧失自我,甚至诱发自闭症、社交恐惧症等各类心理疾病。

三、构想性实现对受众意识的转变

构想性是指虚拟现实技术不但能够为受众呈现出与现实完全一样的环境,还能让受众在虚拟的环境中随意构想脱离现实的环境并使之在虚拟环境中成为现实,掌控角色之间的社会关系。

1. 思维与观念的转变

“如果说沉浸性是使人具有真实感受和获得

真实体验的根本,交互性是实现人机和谐的关键,那么,构想性则是辅助人类进行创造性思维的基础。”^[10]思维包含观念,思维与观念是意识的一部分,人可以通过意识自主地感觉和认识自身及外界事物的存在和变化,可以自主地进行思考,意识是思维的前提和基础。

在现实生活中,人的思维和观念转化,往往需要经过漫长而辛苦的努力,甚至受客观条件的限制无法付诸现实。虚拟现实技术使现实世界中的不可能变成虚拟世界中的可能,突破传统思维方式,形成新的认识,赋予思维直观性和可行性,将原先仅存在于人脑的思维过程直观化、可视化。虚拟现实技术可以把人脑海中构想出的大漠草原、蔚蓝大海、繁华都市、静谧森林等场景真实地呈现给受众,而且眼睛看到的虚拟环境可以随着视角的变化而变化,就好比电影《盗梦空间》中男主角所说:“人类一个简单的念头可以创造城市,一个念头可以改变世界,重写一切游戏规则”。

站在认识论角度,虚拟现实本质上是一种人与现实世界,即主体与客体之间的中介系统。站在本体论角度,虚拟现实则是形式上的虚拟、功能上的实在。

2. 主体性转变

所谓主体性,就是人作为主体的规定性。笛卡儿将“我思故我在”^①作为近代认知主体性哲学的第一原则,其中“我”是主体,“思维”或“理性”是主体的根本特性。他用怀疑的方法将主客体进行分化,当人的思维不断超越自我,不断摆脱意识的能动性,便确立人的主体性,思想活动无法离开人而独立存在。虚拟现实技术的实现使得人的思想活动由大脑转向计算机,当计算机程序可以对人脑进行完全控制的时候,那么主体作为主体性存在的先决条件则开始发生转变。

人的主体精神在虚拟现实技术的作用下得以宣泄和释放,构想性实现使得主体的创造性得到最大程度地发挥,主体认知从被动转变为主动,拓宽了主体的认知范围。虚拟现实技术让人的意识形成一种更为强烈的自我感受,意识到个人能力的无限性。人对物质的需求在一定程度上是有限的,而对精神上的需求则是无限的,虚拟现实技术

是为了满足人对精神世界的需求而产生的。在现实世界中,人们会考虑自身的地位、尊严,以及对个人或他人的影响,人际交往都要恪守一定的规则,如果违背便会受到社会道德的谴责,难以获得成功。当人在现实环境中无法实现自身价值,欲望无法得到满足时,便开始在可以自行控制的虚拟现实世界中寻求归属感,当欲望在其中得以实现,自身价值得到认可之后,就极易沉浸其中,甚至自己逐渐疏远自己。这是作为人类意识属性的一种转变,也就是普遍意义上的虚拟现实技术的主体性转变^[11]。

3. 自我认知的转变

现实世界中的“我”具有一定的社会属性,具有特定的定位,而在虚拟现实的世界里,“我”的身份是自由的,摆脱了现实的束缚,只受内心道德和自身修养的制约。虚拟世界中的“我”可以对应弗洛伊德的“本我”,暴露出人在现实社会中受到压制的自然属性的弱点,这是一种削弱了“自我”和“超我”限制性的“我”。

在虚拟现实环境中,交往的对象是以计算机为中介虚拟出来的,人们可以肆意宣泄,不受外界限制,具有极高的自由性。这种思维的虚拟实践,把人的感知和反应能力提高到亦真亦幻、虚无缥缈、无时空局限的程度,使实践主体产生感知的超验性。不愿忍受现实世界制约的人们甚至可以根据自己脑海中的设想,依靠虚拟现实技术构建自己的理想世界,沉迷于虚拟世界中天马行空,寻找心灵的寄托。电影《父子雄兵》中男主角对父亲说的一句话:“我可以把去世的亲人们都输入到程序中,让他们在眼镜里面陪你打麻将,和以前一样,这样你就不会再孤单了。”表面看似具有喜剧性,却反映出虚拟现实技术发展带来的问题。当虚拟现实技术发展成熟到一定程度的时候,生与死的界限在虚拟环境中被抹去,人们沉浸在虚拟现实创造出来的世界里,那么现实世界里的生与死是否还有意义。

对于受教育程度较高的受众,暂时性的沉迷所带来的副作用相对较小,也相对容易从虚幻的境界中摆脱出来,甚至能够从中学会利用该技术开展工作。但是对于受教育程度不高的人群,特

① “我思故我在”是对笛卡儿《谈谈方法》的第四部分提到的“我想,所以我是”的旧译。

别是涉世未深的青少年及受教育程度不高且对外部世界见识不多的受众,沉迷于虚拟世界所带来的副作用往往很大,他们更易于被虚拟世界中的无拘无束和欲望满足所迷惑,最终产生心理和道德上的转变。

四、结 语

任何科学技术的发展都具有双面性,虚拟现实技术作为一种超越电影、电视、网络等流行传播媒介,可实现跨时空在场交流的超级传播媒介新型工具,通过其沉浸性、交互性和构想性等技术手段所营造出的超越现实的奇幻体验和感官刺激,虽然仅仅是一种如柏拉图“洞穴隐喻”中墙上火光倒影般的二手性真实,并非是人和自然、社会、他人,乃至自己内心的直接联系,但是所创造出的作品涉及到诸如认识论、价值观、伦理学、心理学和文化传统等问题,也会给人类的心理、认知和行为带来正面和负面的影响,甚至颠覆人类长期生活积累所获得的已有认知。

虚拟现实技术在医疗、娱乐及航空航天等领域具有广泛的应用,通过远程医疗手术系统,身在偏远地区的患者也可以接受名医的远程治疗;虚拟现实技术的临场参与交互能力可以让手脚不便的受众或远在外地的人们,通过虚拟音乐厅欣赏音乐会;VR 仿真训练系统可以逼真地模拟太空中的各种场景和突发状况,方便航天员进行仿真训练。成熟的虚拟现实技术可以打破真实与虚拟的界限,同样也可以模糊生与死。当人们可以在虚拟世界中与去世的亲人对话交流,甚至玩乐生活,谁还会愿意继续留在残酷的现实世界中去面对困难挫折与生离死别? 当人们足不出户沉迷于网购的同时,人与人之间直接的情感交流必将日趋减少。因此,在积极发展虚拟现实技术甚至是

更加先进的科学技术的同时,更要注重该技术发展对人的行为与认知的影响,尤其是青少年儿童,应在他们认知状态尚未成熟之前引导其确立正确的世界观。

我们只有辩证地看待虚拟现实技术积极与消极的共生性,努力把握虚拟现实技术的本质,才能更好地发展虚拟现实的正面效应,抑制其负面影响。

参考文献:

[1] Stetz M M C, Ries R I, Folen R A. Virtual Reality Supporting Psychological Health[M]//Brahnam S, Jain L C. Advanced Computational Intelligence Paradigms in Healthcare 6. Berlin: Springer, 2011: 13-29.

[2] 陈昌曙. 技术哲学引论[M]. 北京: 科学出版社, 2012: 191-192.

[3] 蒋乐蓉, 罗如为. 虚拟现实技术的哲学思考[J]. 湖南理工学院学报(自然科学版), 2010, 23(1): 87-89.

[4] McQuail D, Windahl S. Communication Models for the Study of Mass Communications[M]. Routledge, 2015.

[5] 恩斯特·卡西尔. 人论[M]. 甘阳, 译. 上海: 上海译文出版社, 1985: 71-78.

[6] 李曦珍, 楚雪. 媒介与人类的互动延伸——麦克卢汉主义人本的进化的媒介技术本体论批判[J]. 自然辩证法研究, 2012, 28(5): 30-34.

[7] Graham G. The Internet: A Philosophical Inquiry[M]. London: St Edmundsburg Press, 1999: 151-166.

[8] 刘京林. 大众传播心理学[M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2005.

[9] 毛牧然, 陈凡. 哲学视野中的虚拟现实(VP)——兼评戈登·格雷厄姆 VP 技术哲学思想[J]. 自然辩证法研究, 2003, 19(10): 36-40.

[10] 曾国屏, 李正风, 段伟文, 等. 赛博空间的哲学探索[M]. 北京: 清华大学出版社, 2002: 67-68.

[11] Murray C D, Sixsmith J. The Corporeal Body in Virtual Reality[J]. Research in Philosophy & Technology, 1999 (9): 315-343.

(责任编辑: 李新根)